

## Full Throttle Remastered

## REBORN TO BE WILD

Genre: **Adventure** Publisher: **Double Fine Productions** Entwickler: **Double Fine Productions** Termin: **18.4.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

## LucasArts Asphaltcowboy brettert wieder los – generalüberholt in HD. Macht das heute noch Spaß?

Von Martin Deppe

Als LucasArts 1995 das Roadmovie-Adventure Full Throttle herausbringt, wirkt es ein wenig wie aus der Zeit geplumpst. Alle Welt setzt damals auf SVGA, digitalisiert Schauspielerei und schießt kräftig gen Hollywood. Doch Monkey-Island-Erfinder Tim Schafer und seine Crew pfeifen auf solch neumodisches Gedöns – und liefern ein Adventure in grober VGA-Grafik und mit flotten Comic-Animationen. Und sie gehen sogar noch weiter: Ein Teil der Action-Sequenzen spielt auf einer Straße in der Wüste, und hier soll eigentlich die INSANE-Engine aus dem zeitgleich bei LucasArts entstehenden Rebel Assault zum Einsatz kommen. Doch die verträgt sich nicht mit der klassischen SCUMM-Engine, also wird Letztere überarbeitet, bis beide miteinander klarkommen. Aber jetzt gibt es ein neues Problem: Weil Rebel Assault ja so fotorealistisch wie möglich aussehen soll, wirkt auch die Wüste in Full

Throttle viel zu real. Auch der Parallax-Himmel sieht zu echt aus und passt nicht zur Cartoon-Optik des Adventures. Kurzerhand skaliert das Team die Grafik runter, damit alles wie aus einem Guss wirkt.

### Skywalker auf der dunklen Seite

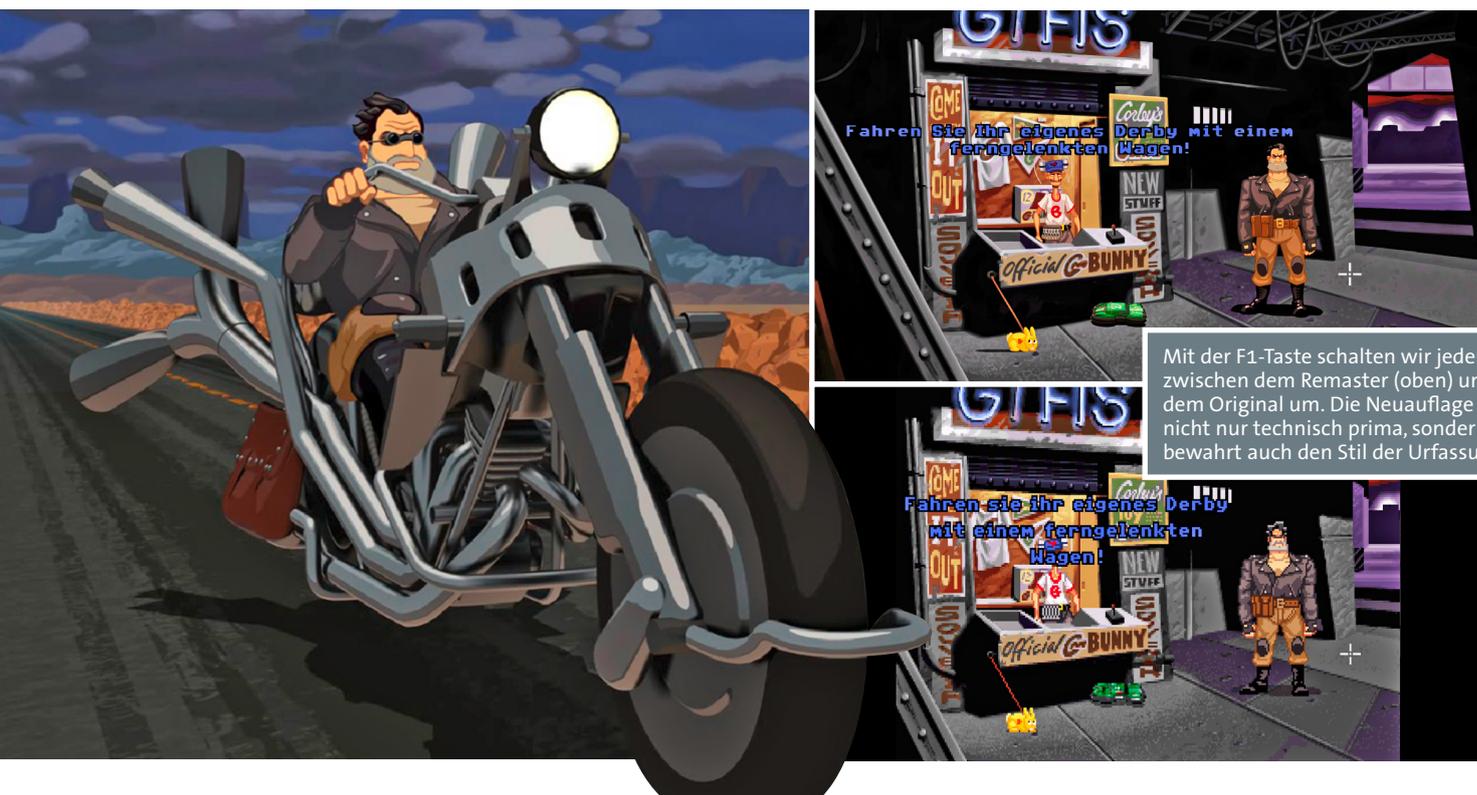
Aber keine Sorge, für Full Throttle Remastered haben Tim Schafer und sein Team von Double Fine keine fotorealistischen Effekte draufgepappt, sondern den Look wirklich rundum gelungen überarbeitet. Dank 16:9 und HD ist der Detailgrad wesentlich höher, ohne den klassischen Grafikstil zu versauten. Durch das Breitbildformat wirkt die Neuauflage viel cineastischer als früher, was den langen Zwischensequenzen und vielen kurzen Kamerawechseln wie Nahaufnahmen und Totalen zugutekommt. Mit der F1-Taste können wir jederzeit und nahtlos zur originalen VGA-Grafik in 4:3 umschalten.

Beim Sound hingegen halten sich die Verbesserungen in Grenzen. Was daran liegt, dass Full Throttle in dieser Disziplin schon damals erstklassig war: Der rockstarke Soundtrack, hochklassige Sprecher wie Mark Hamill als Bösewicht Ripburger und

grandiose Motorensounds können sich auch heute noch absolut hören lassen. Dabei gehen die Entwickler damals so ungewöhnliche Wege wie bei der heruntergeschraubten Grafik: Für die Motorensounds der rivalisierenden Biker-Gangs nehmen sie das wütende Brummen von Bienen in einem Glas und spielen den Sound mal schneller, mal langsamer ab. Für das wuchtige Bike von Held Ben wird ein echter Biker aus San Francisco angeheuert, der mit seiner aufgemotzten Lieblings-Harley vorbeiknattert. Und dabei so viel Luftdruck erzeugt, dass links und rechts die Alarmanlagen der parkenden Autos anspringen.

### »Tim, riecht das nach Benzin?«

Diese ganzen Hintergrundinfos bekommen Sie im Spiel auf Knopfdruck. Mit der A-Taste schmeißen Sie nämlich den tollen Audio-Kommentar an. Gleich sechs der damals am Spiel Beteiligten schwelgen hier in Erinnerungen und verraten Hintergründe. Zum Beispiel, dass der Sound der Band »The Gone Jackals« so schmissig klingt, weil der Ton-techniker die Musik damals in Kopfhörerqualität direkt an den Soundblastereingang



Mit der F1-Taste schalten wir jederzeit zwischen dem Remaster (oben) und dem Original um. Die Neuauflage ist nicht nur technisch prima, sondern bewahrt auch den Stil der Urfassung.



Martin Deppe  
@GameStar\_de

Full Throttle war für mich immer eines der schwächeren LucasArts-Adventures, vor allem wegen der mageren Rätsel und kurzen Spielzeit. Aber es hält immer noch ein verflucht hohes Niveau. Das liegt zum einen am flotten Roadmovie-Erzählstil, zum anderen an der gelungenen Mischung aus Rätseln Light, coolem Antihelden und den (auf Dauer etwas nervigen) Actionsequenzen. Das schöne Remaster bringt die Atmosphäre von damals prima rüber, ohne in den Grafikstil einzugreifen. Immer wieder drücke ich F1, um die alte Optik mit der neuen zu vergleichen, und die Erinnerungen kommen hoch. Dazu noch die Audiokommentare und schon fühlt man sich zurückversetzt in die Neunziger. Vor allem für Vollgas-Veteranen ist die Neuauflage klasse, aber auch für alle, die's damals verpasst haben. Jüngere Spieler hingegen lässt der Kult kalt.

geliefert hat – das bringt Profis zwar zum Heulen, sorgt aber für einen ganz speziellen Klang. Und wir erfahren, dass in einer Schrottplatzszene das alte Auto von Tim Schafer zu sehen ist. Sein 69er LeMans GTO ist just in dem Moment wegen eines kaputten Benzinschlauchs fast komplett ausgebrannt, als der Grafiker gerade die Schrottplatzwracks gezeichnet hat. Das Auto hat Schafer heute noch in der Garage stehen.

Hoppla, jetzt haben wir vor lauter Zeitreise das eigentliche Spiel vergessen. Das holen wir hiermit nach: Full Throttle spielt in einer parallelen Zeitlinie in den USA. Die Staaten erleben gerade den Übergang von bereiften Fahrzeugen hin zu schwebenden Autos und Motorrädern. Der letzte Hersteller klassischer Motorräder ist Corley Motors, doch selbst deren Chef lässt sich in einer Hovercraft-Limo herumkutschieren. Wir spielen den beinharten Biker Ben, der in



Die vielen launigen Audiokommentare, unter anderem von Adventure-Guru Tim Schafer, sind absolut hörensenswert. Wer nicht so gut Englisch kann, schaltet die deutschen Untertitel dazu.

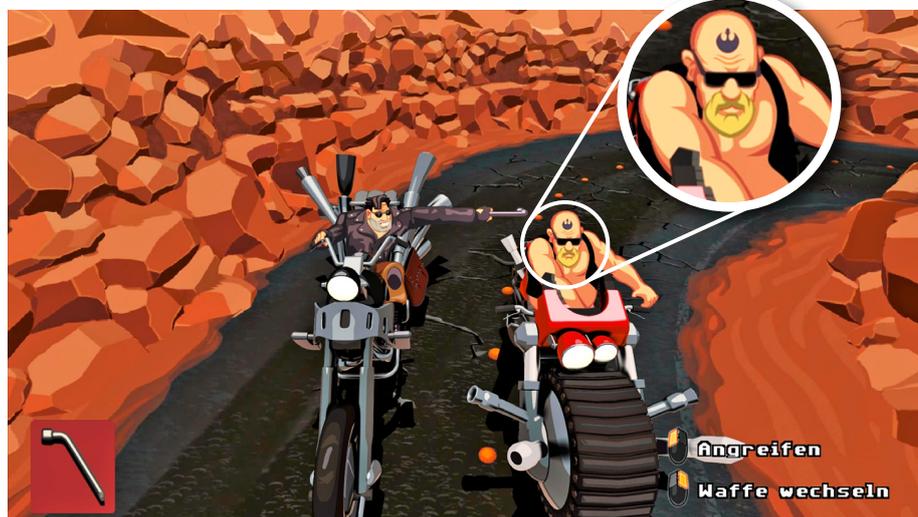
eine Intrige aus Mord und Macht gerät und seine alte Gang sowie neue Freunde retten muss. Dabei treffen wir auf abgedrehte Figuren wie den Übelwicht Ripburger oder die Fotoreporterin Miranda, doch die Charaktere sind weniger skurril als ihre Kollegen auf Monkey Island oder in der Tentakelvilla.

### Rätsel & Randalie

Auch bei den Rätseln kommt Full Throttle nicht an die Genrespitzenreiter heran. Fast alle der wenigen Gegenstände setzen wir ein paar Sekunden oder ein, zwei Bildschirme später ein, es gibt kaum Item-Kombinationen, fast alle Lösungen liegen auf der Hand. Selbst Kettensäge und Benzinkanister kommen konventionell zum Einsatz.

Nun ja, fast konventionell: Die Kettensäge ist nämlich die mächtigste Waffe für die legendären Motorrad-Duelle, in denen wir rivalisierende Biker von ihren Maschinen schubsen. Mit Faust, Fußtritt, Motorradkette oder zuvor gepopsten Dünger greifen wir die neben uns fahrenden Rocker an, indem wir mit den Tasten lenken und schlagen. Optional können wir auch zum Gamepad greifen. Damals ziemlich kultig sind die simplen Action-Einlagen (später gibt's noch ein

Crash-Autorennen) heute spielerisch arg mau, wenn nicht gar nervig – wir haben in den letzten zwei Jahrzehnten schlicht zu viele Quicktime-Events erlebt. Allerdings wäre Full Throttle ohne die Stunt-Einlagen endgültig viel zu kurz: Nach drei bis vier Stunden dürften auch Adventure-Einsteiger, die die Lösung nicht im Kopf haben, locker durch sein. Für rund 15 Euro ist das aber immer noch länger als ein gleich teurer Kinoabend. Und mindestens genauso unterhaltsam. ★



Nettes Easteregg bei der Mopped-Actionsequenz: Unser Rivale hat ein Rebellen-Tattoo auf der Stirn.

## FULL THROTTLE REMASTERED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo 2,4 GHz / Athlon X2 2,8 GHz  
GeForce GTX 260 / Radeon HD 4870  
4 GB RAM, 5,1 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Quad 2,5 GHz / Athlon II 3,0 GHz  
GeForce GTX 460 / Radeon HD 6850  
8 GB RAM, 5,1 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- sehr liebevolle HD-Überarbeitung
- klassischer Grafikstil wurde beibehalten
- gute Originalsprecher
- starker Soundtrack
- Sprachausgabe gelegentlich zu leise

### SPIELDESIGN



- alte und neue Grafik jederzeit umschaltbar
- Hotspot-Anzeige
- fast immer speicherbar
- gute Maussteuerung
- teils nervige Actionsequenzen

### BALANCE



- logische Rätsel
- keine Sackgassen oder Tode
- einsteigerfreundlich
- für Rätselprofis zu leicht

### ATMOSPHERE / STORY



- gelungene Biker-Atmosphäre
- spielt sich wie ein Roadmovie
- ganz eigener Erzählstil
- witzige Story
- Nostalgie-Bonus

### UMFANG



- informativer Audiokommentar
- große Galerie mit Konzeptzeichnungen
- mit drei, vier Stunden viel zu kurz
- wenige Gegenstände

### FAZIT

Gutes Remaster des Klassikers, das den Detailgrad drastisch erhöht, ohne den Stil zu verhunzen. Spielerisch aber eher anspruchslos.

